



FEEDBACK

Elden Ring: Die beste aller Welten

Elden Ring erinnert mich an die Anfänge der Spiele. Es schmeißt mich in seine Welt und erklärt so gut wie nichts. Nur das Nötigste. Ich habe keinen Drang, einer Story zu folgen. Mein Ziel ist es, alles Stück für Stück zu erforschen, und das in meinem Tempo ohne Druck. Es ist trotz der Härte eine Wohltat. Erinnert mich stark an die alten Spiele, die noch wenig Komfort boten und bei denen man sich auch alles selbst beibringen musste oder bei denen man in Spielmagazinen nach Lösungen geschaut hat. **Nugel1234**

Okay, Frau Schmitz. Auf deine Meinung ist Verlass, das weiß ich seit den guten alten Video-Games-Zeiten. Und dieser Artikel ist für mich der Grund, mir das elende Game jetzt doch mal anzuschauen. Zumindest bis Horizon: Forbidden West für den PC erscheint. Wann eigentlich? **LeGrim**

Die ersten circa 75 Prozent von Elden Ring sind das Beste, was ich seit 20 Jahren beim Spielen gefühlt habe. Dermaßen eingenommen von einer Welt und einen vergleichbaren Drang, diese zu erkunden und kennenzulernen, hatte ich ansonsten nur bei den ersten beiden Gothic-Teilen und vielleicht noch bei Skyrim. **Der Müllmann**

Elden Ring: Es lässt mich kalt

Größter Kritikpunkt von mir, wie auch von Fabiano formuliert: »Dass es keine offensichtliche Handlung gibt, wurmt mich ebenfalls. Kleine Lore-Brocken in Item-Beschreibungen genügen mir nicht, um mich einfach mal fallen zu lassen.« **manfred4281**

So ging es mir mit den ersten sechs Spielstunden auch. Elden Ring mag ein tolles Spiel sein, aber es zieht mich nicht in seinen Bann. Als dann Elex 2 kam, war ich von der ersten Minute an voll drin. Mittlerweile habe ich Elex 2 durch und schon meinen zweiten Durchgang gestartet. **raven1386**

Dass sich das Spiel sehr künstlich anfühlt, ist auch einer meiner Hauptkritikpunkte. Ich

schiebe das vornehmlich auf die unnatürliche Art, wie interessante Orte in die Welt platziert wurden. Paradebeispiel: Türen in Felswänden mitten im Nirgendwo. Das mag einmal kurios. Wenn es hingegen ständig passiert und das Spiel keine Erklärung dafür liefert, ist das halt nur noch merkwürdig im negativen Sinne. **Cryotek**

New Work

Das klingt nach guten Konzepten. Jetzt müsste man das nur noch für alle anderen Branchen durchsetzen, damit auch ein signifikanter Anteil der Arbeiterschaft etwas davon hat. **Chefdachs**

Danke für den wunderbaren Artikel! Als jemand, der selbst bald ein Studio zur Spieleentwicklung gründet, finde ich es super zu lesen, dass diese Modelle mittlerweile bei einigen gängige Praxis sind und auch funktionieren – da kann man sich definitiv ein Beispiel nehmen! **mchugoo2**

Das sind schöne Anfänge, die hoffentlich viele Nachahmer nach sich ziehen. Solange sich aber in den großen Studios nichts tut, ist das jedoch nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Der wichtige Hebel könnte aber wirklich die Zufriedenheit der Angestellten sein. Wenn auch konservative Geschäftsführungen merken (in Zahlen), dass zufriedene Beschäftigte einfach produktiver sind, sind sie eher zu Veränderungen bereit. Wir brauchen also ein paar Verkaufshits von so geführten Firmen. **Stirling**

Homeoffice kann eine feine Sache sein, aber wie es Crunch-Arbeiten verhindern soll, ist mir schleierhaft. Auch Vertrauensarbeitszeit führt eher dazu, dass Beschäftigte mehr ar-

beiten, ohne Überstunden machen zu können. Überlange Arbeitstage lassen sich nur durch eine absolut konsequente Dokumentation und Einhaltung der Arbeitszeit verhindern. Auch wenn das nicht nach schickem New Work klingt. **Max Czipf**

Gaming Virgin: Anno 1800

Ich weine nicht, ich habe nur Staub im Auge! Sehr schöner Text. **DannyTheDude**

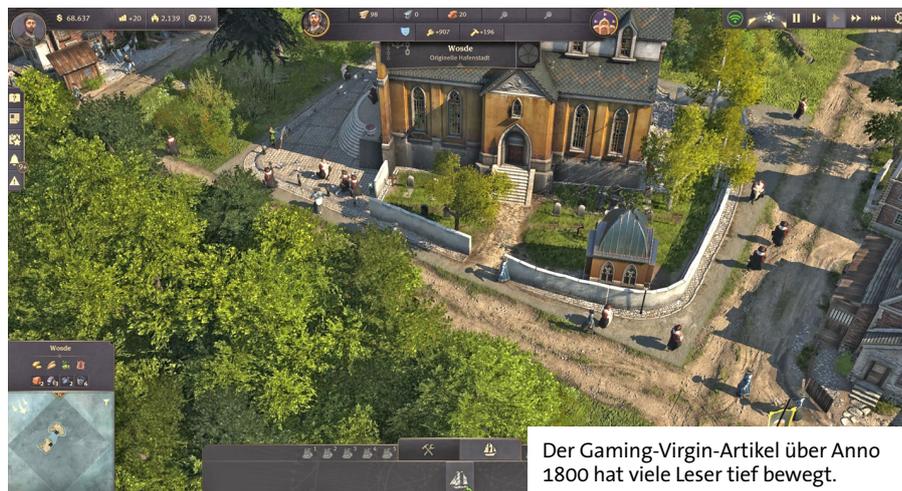
Eine schönere Liebeserklärung kann es doch fast nicht geben. Sehr schöner Text, der mich mit offenem Mund zurücklässt. **Urobe**

Oh, das ist aber wirklich ein wunderschöner Artikel mit dem zweifelsfrei besten Abschlussatz, den jemals ein GameStar-Artikel getragen hat! **Trontar**

Lange nicht mehr so einen guten und spannenden Artikel gelesen. Mitten aus dem Leben. An vielen Stellen musste ich schmunzeln, weil ich an meine Frau und mich gedacht habe. Wahrscheinlich wäre es bei uns ähnlich verlaufen. **chris90**

Ein sehr schöner Artikel! Ich glaube sogar, dass er in den Top 5 meiner liebsten Artikel im Gaming-Umfeld landet. Er hat mich seit langem auch mal wieder an meinen All-Time-Favorite »Fathers and Sons« von Sean Sands auf »Gamers with Jobs« erinnert. Falls jemand mehr solche Texte lesen möchte, dann fangt da mal an, aber Taschentücher bereitlegen nicht vergessen! **Sloopy_DE**

Danke für diesen Einblick in euer Eheleben, sehr inspirierend. Und er zeigt, wie wichtig es ist, sich immer wieder die Stärken des anderen bewusst zu machen. **Dalumbus**



Der Gaming-Virgin-Artikel über Anno 1800 hat viele Leser tief bewegt.